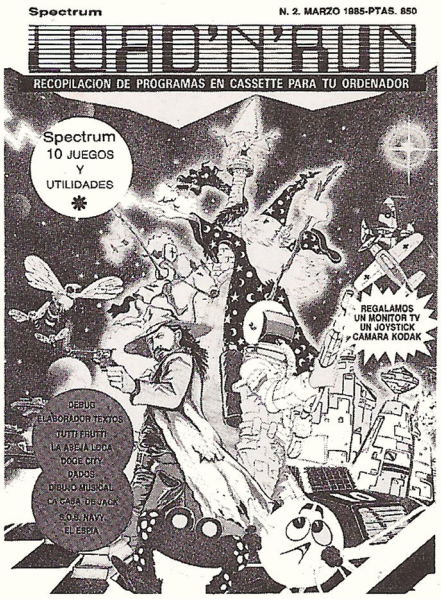
Spectrum

N. 2. MARZO 1985-PTAS. 850

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



DIRECTOR GENERAL
José Luis Fernández
DIRECTOR EDITORIAL
Mario Magrone
DIRECTOR PUBLICIDAD
Juan Caballería
DIRECTOR CREATIVO
Jordi Nin
FOTOGRAFIA
José M.ª Fabregà
SUPERVISION TECNICA
Manuel Panicello
REDACCION
Syra Rocchi, María José Brime
Fotocomposición
Fotomecánica
Impresión
Talleres Gráficos Soler, S. A.
Luis Millet, 69.
Esplugues (Barcelona)
D.L. B-451-85
EDITA
Inforpress, S. A.
Aragón, 63
08015 Barcelona
DISTRIBUYE
Coedis, S. A.
Valencia, 245
Barcelona

Administración INFORPRESS S. A. Aragón, 63 Entlo. 2.ª 08015 Barcelona. Télex: 97785 MEC. Suscripciones: Telf.: (93) 325 91 12 - 223 31 85 - 223 31 84.
Colaboran: Xavier Fdez. Sitjar, José Soler, Paolo Gazzari, Jordi Sánchez, Daniel Fdez. Azancot, Cinta Panicello, Catalina Barceló, Mario Dassi, Luis Miguel Gavá, Jean-Luca Lazzarini, Juan Ramón Josa, Keyboard Training Española.
Corresponsales nacionales: Ignacio García, Madrid; Ana Riscal, Las Palmas de Gran Canaria; José Pena, Sevilla; M. Rivera, La Coruña; Sunsi Díez, Valencia; Ignacio Suasi, Bilbao; Virgilio B. Posada, Salamanca.
Corresponsales extranjero: Corrado Vantaggiato, Milán; Danielle Faulcau, París; Javier Fdez. Díez, Quito; Bill Boyd, New York; Ber Watson, Londres.
Copyright by INFORPRESS, S. A.
Se solicitará control a la O.J.D.

Editorial

Siempre deseando mejorar lo que, mes a mes, elaboramos para vosotros, hemos incorporado un nuevo servicio de consultas por teléfono. Estamos seguros de que os será de mucha utilidad.
Al mismo tiempo, cumpliendo lo prometido, os ofrecemos ya en este número el primer KIT de LOAD'N'RUN.
Tenemos previstos muchos programas en los que vuestro Spectrum hablará. Para oír su voz y para escuchar la música y sonidos que acompañan a los juegos, vale la pena que os hagáis con vuestro KIT-AMPLIFICADOR sin perder tiempo. ¡Veréis qué diferente «suena» el Spectrum!
Finalmente, nuestra más cordial enhorabuena a los ganadores del Fabuloso Sorteo del mes de enero. Y para los que no consiguieron ganar, nuestro aliento para que sigan concursando. Cada mes una oportunidad, no lo olvidéis.
Bueno, nada más. Disfrutad de las diez maravillas que os brindamos ahora y... ¡Felices Juegos!

M.P.G.

Keyboard Training Española, S. A.

K Keyboard Training Española, S. A.
Consejo de Ciento, 205, entlo. 3
Tel.: 323 41 13
08011 Barcelona

Caspe, 180, entlo. 2
Tel.: 231 95 52
08013 Barcelona

CURSOS DE INFORMATICA

- Lenguaje de programación Basic.
- Operador de Micro-ordenadores
- Tratamientos de textos.
- Gestión de empresas.
- Software a medida y Standard.

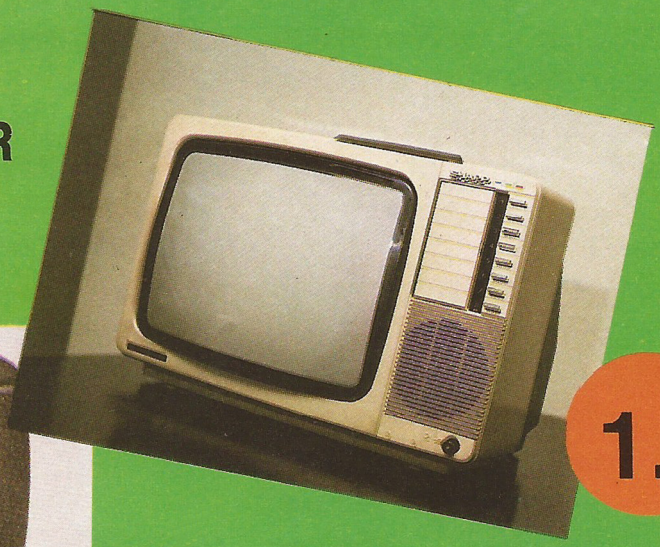
CURSOS GERENCIALES

- Base de datos
- Multiplan
- Supercalc
- Dataplot
- Fast File
- Editor de Programas (W. S.)

Especialmente preparados para directores y gerentes de empresas

¡¡FABULOSO SORTEO!!

PRIMER PREMIO
MONITOR TV COLOR



1.º

2.º

SEGUNDO PREMIO

JOYSTICK

TERCER PREMIO

UNA CAMARA KODAK DISC
para fotografiar tus éxitos

3.º

CADA MES TRES DE VOSOTROS GANARAN UNOS PREMIOS MAGNIFICOS

RELLENA EL CUPON Y ENVIALO YA!

Remítelo en un sobre cerrado
a LOAD'N'RUN
Apartado n.º 36099
08080 Barcelona

Os deseamos
SUERTE...

DESEO PARTICIPAR EN EL GRAN CONCURSO

LOAD'N'RUN

NOMBRE: .....

DIRECCION: .....

TELF: ..... POBLACION Y D. P. .....

PROVINCIA: .....

POSEO UN ORDENADOR PERSONAL:

MARCA: ..... MOD.: ..... CAP.: .....

NOMBRE Y DIRECCION DE DOS AMIGOS
CON ORDENADOR Y MARCA DEL MISMO

1.º .....

2.º .....

¡POR FAVOR, ESCRIBE EN MAYUSCULAS Y CON TODOS LOS DATOS

LOAD'N'RUN Informa...

■ A partir de este número, y en colaboración con KEYBOARD TRAINING ESPAÑOLA, S. A., ponemos a vuestra disposición **un servicio de consultas técnicas por teléfono.**

LOAD'N'RUN ha creado este servicio para asesorar a sus amigos y para resolverles **cualquier tipo de problema técnico,** tal como **problemas de funcionamiento , carga de programas,** etc. Y para responderos, en general, a todas las preguntas que, dentro del campo técnico, deseeis formular. Basta con **llamar al teléfono (93) 231 95 13** de 10 a 13 horas, **y al (93) 323 41 13** de 16 a 21 horas, de **lunes a viernes.**

Estamos a vuestra completa disposición, incluso **sábados por la mañana,** de 9 a 13 horas **al (93) 231 95 13.**

■ Si alguno de vuestros amigos tiene un COMMODORE 64, avisarle sin pérdida de tiempo: **LOAD'N'RUN** sigue a la venta con su **ESPECIAL COMMODORE 64.** 10 juegos y utilidades. Los mejores de Europa. **Una calidad y un precio sin competencia.**

■ **Atentos** a la **información** que aparecerá en el **próximo número:** la revista **ELECTRONICA & ORDENADOR 2000 está a punto de nacer.** ¡Os invitaremos al bautizo!

■ Tal y como prometimos, hicimos hablar al Spectrum en el número 1 de LOAD'N'RUN.

¿Quieres oir, mejor y amplificada, **la voz de tu Spectrum?** Ya tenemos el **mejor KIT de montaje a tu disposición. En el presente número** tienes toda la información. Léelo atentamente y no te lo pierdas...

■ Todos los jóvenes usuarios de LOAD'N'RUN tienen ahora la oportunidad de realizar **Cursos de Informática con un gran descuento:** KEYBOARD TRAINING ESPAÑOLA, S. A., organiza periódicamente para vosotros cursos de programación Basic, operadores de micro-ordenadores, tratamiento de textos, dibujo por ordenador, etc. Y para los ejecutivos, Cursos de Informática Gerencial.

Para **más información** llamar al tel. (93) 323 41 13 de Barcelona.

RESULTADO SORTEO N.º 0 ENERO 1985

En el sorteo celebrado el 1 de febrero de 1985, han resultado premiados los siguientes concursantes:

1.er PREMIO
UNA CYCLOSCOOTER «S 50 TORROT»
D. JOSE RUIZ DE LAS HERAS
Melchor Cano, 15. 6.º C
Tel. (965) 22 43 53.
37006 Salamanca.

2.º PREMIO
UNA BICILETA DE CROSS «TORROT BMX 20»
D. RAMON FONTE SAMPAYO
Avda. de Portugal, 2
Tel. (982) 44 03 54.
CHANTADA - Lugo.

3.er PREMIO
UNA CAMARA KODAK DISC
D. José Luis Marcos Bezos
Provenza, 467. 6.º 4.ª izqda.
Tel. (93) 256 67 66.
08025 Barcelona.

A todos y cada uno de ellos, les ha sido comunicada la buena nueva por correo certificado.

NOTA IMPORTANTE: Los próximos sorteos, se llevarán a cabo —como esta vez— cada día UNO del mes siguiente al de la publicación del premio que se sortea.

Los resultados serán publicados en la revista del mes siguiente al del sorteo. (Por ejem.: concurso de enero; se cierra la admisión de cupones el día 31 de enero; se sortea el día 1 de febrero y viene publicado en el número de marzo).

Como, por razones obvias, tenemos que cerrar la admisión de cupones cada final de mes, **OS SUGERIMOS** que hagáis el envío del cupón cuanto antes y, preferentemente, **antes de cada día 10.**

KIT-AMPLIFICADOR LNR PARA TU SPECTRUM

¡DIVIERTETE MONTANDO TU PROPIO KIT-AMPLIFICADOR! PODRAS OIR, CON TODA CLARIDAD, LA VOZ, LA MUSICA Y EL SONIDO DE TU SPECTRUM

Este KIT-AMPLIFICADOR, está compuesto por:

- Altavoz de 2 Watt
- Potenciómetro de volumen
- Integral
- Circuito impreso
- Resistencias
- Cerámicas, cable, etc.

El KIT incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones detalladas de montaje.

¡Y SOLO POR **1.500** PTAS. GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS!

¡Palabra de LOAD'N'RUN que es una maravilla!

¡YA ESTA A LA VENTA!

TOTALMENTE GARANTIZADO POR LOAD'N'RUN

¡RELLENA ESTE CUPON Y ENVIALO YA!

Remítelo en un sobre cerrado a LOAD'N'RUN.
Apartado n.º 36099
08080 BARCELONA

Por favor, escribir en mayúsculas y con TODOS los datos.

KIT AMPLIFICADOR LOAD'N'RUN

NOMBRE .....

DIRECCION .....TEL. .....

POBLACION .....D.P. .....

☐ ADJUNTO talón nominal por 1.500 ptas.

☐ ADJUNTO resguardo giro postal/telegráfico por 1.500 ptas.

GTOS. ENVIO INCLUIDOS EN P.V.P.

ESTE MES JUGAMOS CON...

SOS NAVY 48K

En este juego hay que guiar al robot que está en el barco. Su tarea es la de llevar la nave, con su carga, hasta el puerto de destino. El cumplimiento de su labor, se verá obstaculizado por la entrada de agua en el barco.
En este caso, el robot debe coger la manivela y bomberar el agua con las teclas indicadas para «potencia».
Recuerda que el agua estropea la mercancía cargada en el barco; además, desacelera los motores y ralentiza la marcha, daña el robot y desactiva la cámara de recarga. Procura tener las puertas y escotillas cerradas, si es posible. Esto te ayudará a disminuir la entrada del agua.
Para enfriar los motores, pon aceite dentro del embudo.
El Super Paso puede ser usado sólo en cubierta, por medio de las teclas correspondientes de izquierda, derecha y la potencia.
Para mantener el barco en ruta, gira el timón con las teclas que indicamos para la derecha e izquierda.
Sólo hay seis manivelas, de modo que ¡atentos!
¡No olvideis que el robot tiene que recargarse de energía, de vez en cuando, en la cámara de recarga! ¡buen viaje!

Teclas de control:
Q, 5, Z, O, Q, 6: Izquierda
W, 8, X, P, W, 7: Derecha
E, 6, M, A, L, 8: Abajo
R, 7, N, Q, P, 9: Arriba
T, 0, L, M, M, 0: Para coger
X, 9, A, X, X, M: Potencia
G: Para jugar
S: Para parar el juego
Si quieres puedes redefinir los mandos de Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Coger y Potencia.
En el interior del programa, cuando pidas las instrucciones, verás cómo debes hacerlo.

LA ABEJA LOCA 48K

Guía a la Abeja Loca en la recogida del polen, entre hambrientos pájaros y plantas carnívoras.
Después de hacer «el lleno», trata de que vuelva, sana y salva, al panal.
Recuerda que, para escapar de los pájaros en momentos de peligro, puedes hacer que la Abeja Loca suelte su carga, pulsando una tecla, o «fuego» en el Joystick.

Para los movimientos usa las teclas cursoras (del 5 al 8) o las teclas Q, Z, I, P como se describe en el interior del programa.

LA CASA DE JACK 48K

Jack se ve obligado a recorrer todas las habitaciones de su casa, que está flanqueada por una planta enorme, para recoger todos los objetos brillantes que están esparcidos por doquier.
Tiene que hacerlo antes de la medianoche, para que su mujer lo deje ir a dormir tranquilo.
La gran casa se compone de 60 habitaciones, que hay que controlar una por una, evitando ser eliminado.

Teclas para jugar:
Q, E, T, U, O, para ir a la izquierda.
W, R, Y, I, P, para ir a la derecha.
de CAPS a SPACE, para saltar (también puedes saltar con las teclas cursonras y el 0).
de A a G, para parar el juego.
de H a ENTER, sonido con/sin.

- **PARA CARGAR PROGRAMAS**

INICIO:
Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.
En la pantalla, aparecerá una inscripción:
© 1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.
Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces ". Después, pulsar ENTER.
Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY. El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento: indican que se está cargando el programa.
Esperar a que el programa esté **totalmente** cargado, para pulsar el STOP de la grabadora.
Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento, para parar la grabadora.

- **PARA CARGAR SUCESIVOS JUEGOS**

Apagar y encender el Spectrum: volverá a salir en pantalla la inscripción mencionada.

BREAK para volver a jugar.
Para disfrutar de este fabuloso juego, puedes usar también un Joystick modelo Kempston.

DEBUG 16K

El crecimiento de tus plantas y el nacimiento de sus flores, se ven amenazados por una plaga de insectos variopintos y famélicos que intentan zampárselo todo.
Para defender a tus plantas, debes coger el insecticida y eliminarlos. Pero... ¡ojo y atentos al detalle! El insecticida, debe ser del mismo color que el insecto que haya que «quitar de enmedio».
Si lográis eliminar a todos los insectos, tendréis la satisfacción de ver cómo florecen vuestras plantas.

Teclas:
R: Arriba
E: Abajo
Q: Izquierda
W: Derecha
T: Para accionar el spray del insecticida.

DOGE CITY 16K

Has sido nombrado el nuevo sheriff de DOGE CITY.
Tu deber, es defender a la ciudad de los malandrines que circulan por ella.
Tienes a tu disposición un punto de mira con el que debes seguir a los pistoleros. Una vez los tengas bien apuntados ¡dispara rápido! ¡Cuidado! Tienes sólo 6 balas y se tarda mucho en recargar.

Teclas:
La línea del 1 al 0: Desplaza la mira hacia arriba.
La línea de la Q a la T: Desplaza la mira hacia la izquierda.
La línea de la Y a la P: Desplaza la mira hacia la derecha.
La línea de la A a ENTER: Desplaza la mira hacia abajo.
La línea de la Z a SPACE: Para disparar.
La techa CAPS SHIFT: Para ver en las cuatro direcciones.

DADOS 16K

Este juego es la reproducción del clásico CRAPS.
Lanzarás los dados sobre el tapete verde y jugarás sólo contra la banca.
Reglas del juego:
Un 7 o un 11, a la primera tirada, gana.
Un 2 (ojos de cobra), 3 o 12, a la primera tirada, pierde.
Cualquier otro punto, se convierte en «tu punto». Sigue tirando los dados, para ganar debes repetir «tu punto». Pero, pon atención: si haces 7, pierdes.
Sales con 100$.

Teclas de control:
Para tirar los dados, pulsa cualquier tecla.

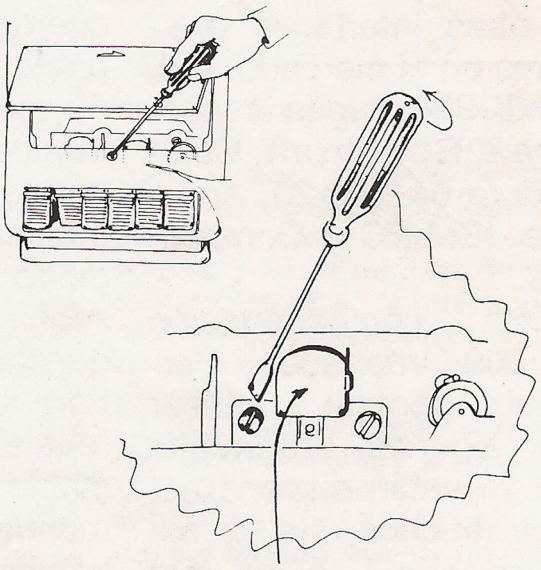
ELABORADOR DE TEXTOS

Este elaborador de textos (Word Processor, en inglés), utiliza 32 columnas de caracteres. En su utilización, se distinguen dos fases:
1) Inserción del texto.
2) Modificación, impresión, cancelación salvar y cargar el texto en memoria.
Las teclas correspondientes a las fases citadas son:
FASE 1
ENTER: Se entra en el texto (pulsando ENTER sin haber escrito nada, se pasa a la fase 2).
CURSORAS: Para situarse en el texto (6 abajo, 7 arriba, 5 inicio de texto y 8 fin texto).
D: Cancela la línea donde se está trabajando.
FASE 2:
I: Inicio del bloque del texto (se usa, a veces, para cancelar partes del texto).
F: Fin del bloque de texto (también se usa, como la anterior, en ocasiones, para cancelar partes

Repetir las instrucciones que hemos dado.
Para cada nuevo programa a cargar hay que volver a repetir todo el proceso.

• EN CASO DE DIFICULTAD DE CARGA

Si tenéis dificultad en cargar el programa, he aquí algunos consejos que podrán ayudaros:
VOLUMEN. El volumen del registrador o aparato reproductor de cassettes, debe ser lo suficientemente alto como para que se oiga claramente desde el ordenador el programa en fase de carga.
TONO. Si el aparato reproductor de cassettes tiene un solo mando para regular el tono, éste tiene que colocarse siempre al máximo de agudos (high). En caso de que existan varios mandos, hay que regularlos hasta obtener la frecuencia medio-alta.
AZIMUT. Para regular el azimut (grado de inclinación del cabezal de lectura con la cinta), colocar una cassette en el registrador, pulsar PLAY y regular un pequeño tornillo que hay detrás del cabezal de lectura hasta que se consiga el sonido agudo más fuerte. Es decir, el paralelismo entre la cinta de la cassette y el cabezal de lectura, debe ser lo más exacto posible. De esa forma, se obtendrá la señal fuerte y aguda que indicamos.



CABEZAL DE LECTURA

MUSICA E INFORMATICA

SIEL MK-900, EL TECLADO MUSICAL ELECTRONICO CON COMPATIBILIDAD M.I.D.I. (MUSICAL INTRUMENTS DIGITAL INTERFACE)

El teclado musical electrónico MK-900 de SIEL, es un intrumento musical MIDI compatible, lo que hace posible conectarlo a cualquier instrumento dotado de esta compatibilidad MIDI o, a través del interfaz correspondiente, a un ordenador personal.

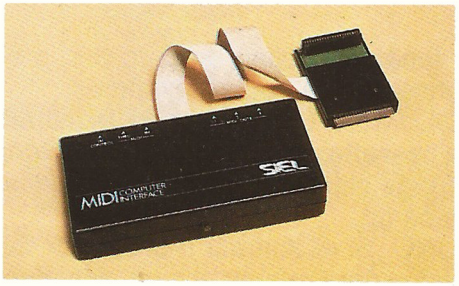
La conexión a ordenadores personales se efectúa a través de la SIEL/MIDI/Computer Interface y de otras interfaces existentes en el mercado. Así, el MK-900 puede conectarse a Spectrum, Commodore-64, Vic-20, Appel II/IIe, IBM-PC y Compatibles.

Esta compenetración MK-900/Ordenador Personal, permite trabajar con algunos programas que ya están disponibles, otros muchos que se están gastando, o los que pueda crear el propio operador/programador musical.

Se trata, realmente, de la conexión musical con el futuro.

Además de estas características, que le conectan con el mundo de la informática, el SIEL MK-900 no deja de ser un completísimo y avanzado instrumento musical, pues dispone de 10 presets, con doble generación de sonido, con los timbres de: piano, órgano de tubos, cuerdas, sintetizador, clarinete, clavicordio, órgano de jazz, flauta, vibes, trombón, que, a su vez, pueden enriquecerse armónicamente, de un modo automático, y conseguir una sensación orquestal. Automatismos para hasta 10 ritmos diferentes, y un ritmo programable a voluntad, ritmos manuales, «breaks» de baterista, acordes ritmados, arpegios, bajos, etc. Efectos de sonido como sustain, detune, chorus,

brillo. Dispone de una serie de elementos, además de los automatismos reseñados, para ayudar al princiante a una más fácil ejecución musical, como split (división del teclado en dos), OFC (acordes a un dedo), help (que facilita acordes más complejos) y memoria de acordes. Y, caso único en un teclado de su categoría, cuenta con un secuenciador/grabador, que permite memorizar una secuencia de acordes de acompañamiento, una línea de melodía o de bajo y un modelo de ritmo, totalmente nue-



vo en cada caso. Para más detallada información sobre el MK-900, puede usted dirigirse a VIETRONIC, S.A., Apartado de Correos 9465, 08080 Barcelona, o a sus distribuidores oficiales.

ESTE MES...

(VIENE DE LA PAG. 7)

o secciones del texto).
Z: Cancela el bloque contenido en el texto (los marcadores son I y F).
D: Cancela la línea donde se estaba trabajando.
T: Imprime el mensaje o texto solicitado en la impresora.
Y: Duplica la línea donde se trabaja, insertándola en el texto en la posición de la línea siguiente.
C: Busca en el texto la palabra indicada y posiciona el cursor en el inicio de la línea que la contiene.
A: Repite el último mando de tipo R o C.
R: Reemplaza la palabra, buscada y encontrada, con otra a definir.
SPACE: Indica el número de líneas que aún quedan libres.
S: Salva el texto actual.
L: Carga el texto del registrdor.
P: Impresión del texto (la pantalla preguntará las diversas configuraciones que se desean utilizar, número de páginas extensión de página, comentarios, etc.)
Obviamente, para llevar a cabo la impresión de un texto, tenéis que disponer de una impresora conectada al Spectrum.

NOTA: El Elaborador de Textos, no funciona con el Interface 1.

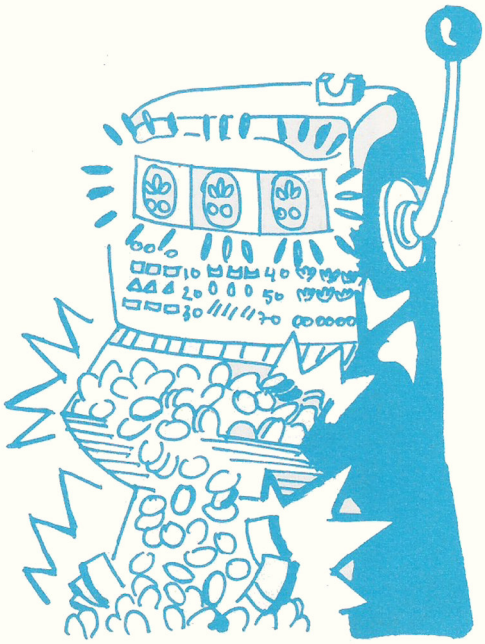
EL ESPIA 48K

Imaginaros que estais en la piel de un «mirón». Se trata de un hombrecillo que quiere ver, desde la terraza de su casa, a la guapa vecina de enfrente.
Para lograrlo, tiene que coger unos gemelos que están en el piso de arriba de su casa. El espía es perseguido por su mujer, que quiere sacudirle. De modo que estad atentos a sus movimientos.
Para llegar a la terraza, hay que subir por la escalera más alta.
Pero, en caso de que olvidéis los gemelos, os quitarán «una vida». En total hay 5 gemelos, cada uno más potente que el otro. O sea, que podréis ver... Pero, jugad... ¡Jugad y veréis!

Usar las teclas cursoras:
5: Izquierda
6: Abajo
7: Arriba
8: Derecha

TUTTI FRUTTI 16K

Tutti Frutti es una reproducción de la clásica slot-machine.
Podéis jugar, buscando la fortuna, también con las cartas.



La cifra máxima que podéis ganar es 99.00$. ¡Os desafiamos a conseguirla!

Teclas de control:
1, 2, 3: Para girar o mantener los rodillos (nudge-hold).
V: Para iniciar el juego.
G: Para jugar.
C: Para «coger» la victoria.
A, B: Para elegir la carta (alta o baja); o para salir.
S: Para ver las diversas combinaciones vencedoras (hay que pulsar S para ver las sucesivas o para salir).
G: Salta la presentación del juego.

DIBUJO MUSICAL 48K

Con este programa podéis tocar directamente sobre el teclado, como si fuera un piano de cola (salvando las distancias, claro).
Se pueden salvar fragmentos en la cinta y hacer mezclas de varios fragmentos. También podrás corregir una secuencia que tenga algún defecto o insertar una nueva.
La velocidad de ejecución o ritmo, puede variarse a placer.
El sonido un poco «cascado» es debido a un SCANNING (recorrido) del teclado demasiado rápido.
En el interior del programa encontrarás las opciones, teclas correspondientes, parámetros de ejecución, etc.

SI TIENES PROBLEMAS TECNICOS, LLAMA AL LABORATORIO DE LOAD'N'RUN

93/231 95 13
De 10 a 13 h., lunes a viernes.
93/323 41 13
De 16 a 21 h., lunes a viernes.
93/231 95 13
De 9 a 13 h., sábados.

Cualquier dificultad te la resolveremos por teléfono.

CALIDAD GARANTIZADA

CALIDAD GARANTIZADA

YA ESTA A LA VENTA!
EN KIOSKOS Y LIBRERIAS

LOAD'N'RUN

POR TELEFONO ES INMEDIATO

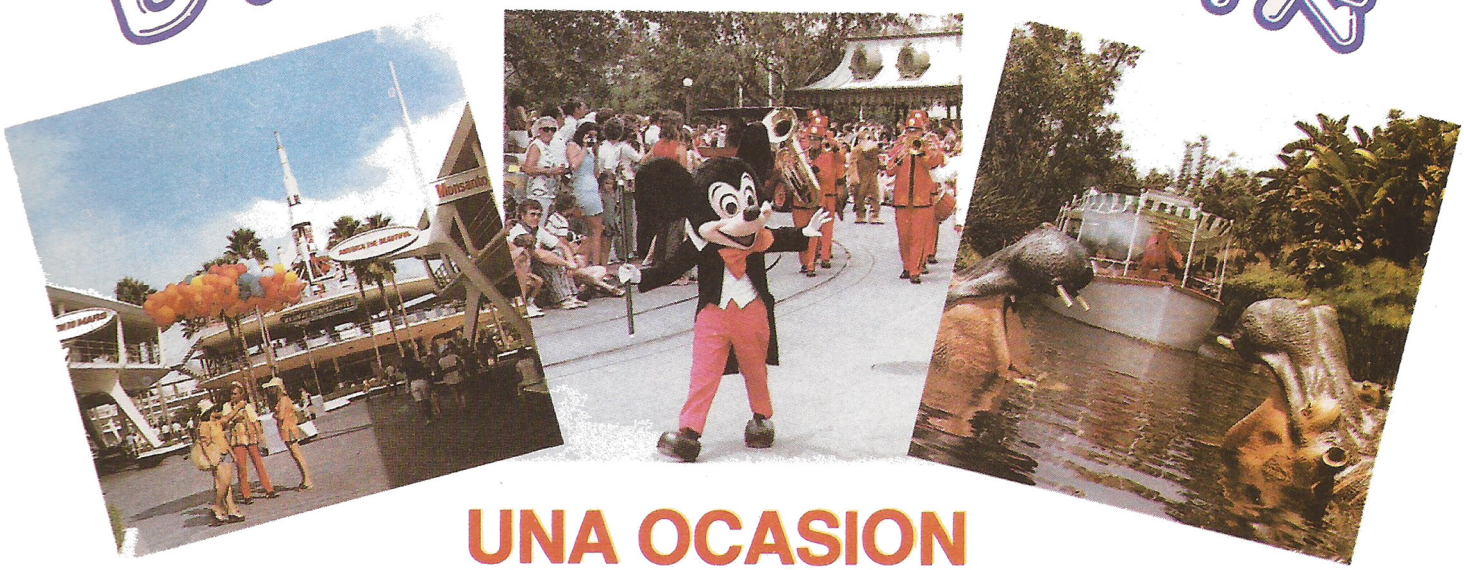
LLAMA AL
(93) 325.91.12 - 223.31.84
223.31.85 - 223.99.61

PARA ABONARTE
PARA ANUNCIARTE
PARA INFORMARTE

24 HORAS AL DIA

SUSCRIBIENDOTE

DISNEYLANDIA



UNA OCASION MARAVILLOSA

PARA VISITAR EL MUNDO DE LA FANTASIA DE WALT DISNEY

¡ATENCION! SOLAMENTE PARTICIPAN LOS MIL PRIMEROS SUSCRIPTORES

PIENSA QUE AHORRAS DINERO:	PRECIO REGULAR DE VENTA	PRECIO ESPECIAL DISNEYLANDIA	TE AHORRAS
12 Ejemplares y 12 cassettes	10.200 PTAS.	7.975 PTAS.	2.225 PTAS.
6 Ejemplares y 6 cassettes	5.100 PTAS.	4.485 PTAS.	615 PTAS.

RELLENA Y RECORTA EL CUPON AHORA MISMO. ENVIALO A:

LOAD'N'RUN

APARTADO Nº 36099
08080 BARCELONA
¡NO PIERDAS TIEMPO!
¡DISNEYLANDIA TE ESPERA!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

DESEO SUSCRIBIRME POR:

- 12 EJEMPLARES Y 12 CASSETTES, POR 7.975 Pts.
- 6 EJEMPLARES Y 6 CASSETTES, POR 4.485 Pts.

LOAD'N'RUN

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:

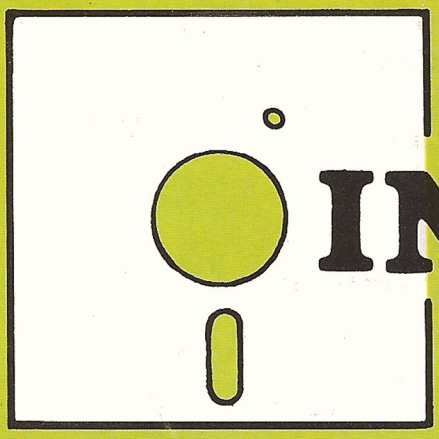
- POR GIRO POSTAL NUM.:
- POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR, MAS GASTOS DE ENVIO.

NOMBRE Y APELLIDOS .....

DOMICILIO ..... TLF .....

CIUDAD ..... D.P. .....

FECHA ..... FIRMA .....



COMERCIAL DE LA INFORMATICA

IN-UP S.A.

INFORMATICA UPDATE S.A.

ASESORIA INFORMATICA
PROGRAMACION-SOFTWARE
MANTENIMIENTO

TRATAMIENTO DE DATOS
ORGANIZACION-ANALISIS
CURSOS DE INFORMATICA

CERDEÑA, 311 (GALERIAS NIZA) TELF. 258 96 03

08025 – BARCELONA

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUORNICO@GMAIL.COM